Distributed by :
INFOGRAMES Gmbh
MEDIAPARK 5B
50670 KÖLN

© INFOGRAMES 1994
© Peyo - 1994
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

PRINTED IN JAPAN

NES-SF-NOE

DIE SCHLÜMPFE

SPIELANLEITUNG

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

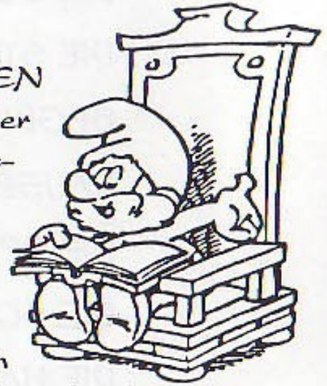
INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

VORSICHTSMASSNAHMEN

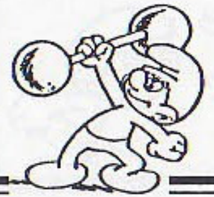
1. Dieses Modul ist ein Präzisionsprodukt. Bewahren Sie es vor hohen Temperaturen und Stößen. Versuchen Sie auf keinen Fall, es zu zerlegen.
2. Verhindern Sie, daß die Kontakte naß werden, und berühren Sie sie nicht mit bloßen Händen. Dies könnte das Modul beschädigen.
3. Die Reinigung mit chemischen Lösungen jeglicher Art wie Verdünner, Benzin, Alkohol etc. kann das Modul beschädigen.
4. Wenn Sie längere Zeit hindurch mit dem Spiel spielen, genehmigen Sie sich eine Pause von 10 bis 15 Minuten, ungefähr alle zwei Stunden.

DIE GESCHICHTE 6
DIE STEUERUNG 7
BEGINN DES SPIELS 8
PAUSE 8
DIE OPTIONEN 9
DIE SCORE-ANZEIGE 10
DIE HANDLUNGEN 11
DIE BONI 14
DIE FEINDE 16
DIE BONUSEINLAGEN 18
DIE SPEZIALSEQUENZEN 19

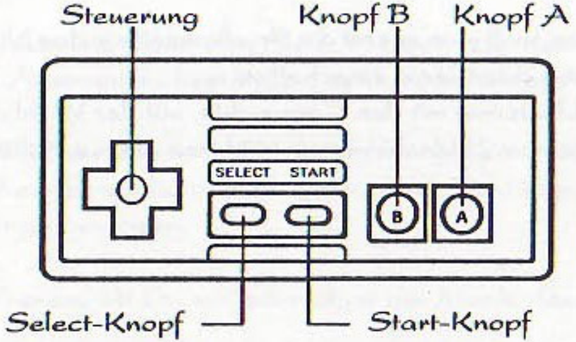
DIE GESCHICHTE



Schlumpfe sich, wer kann!
Der böse Zauberer Gurgelhals hat beschlossen, ALLEN Schlümpfen den Garaus zu machen. Drei Schlümpfe hat er schon entführt: den Brillenschlumpf, den Überraschungsschlumpf und Schlumpfine.
Darum hat der Große Schlumpf den Muskelschlumpf ausgewählt, um Gurgelhals das Handwerk zu legen und die verschwundenen Schlümpfe wiederzufinden.
Da heißt es ganz schön schlumpfig sein, denn Gefahren gibt es viele! Der Muskelschlumpf muß auf dem Schlumpfbach schlumpfen, dann das Gebirge zu Fuß und mit dem Schlitten überschlumpfen, durch das Labyrinth der Mine schlumpfen, auf dem Rücken des Storches schlumpfen... und Gurgelhals in seinem Haus schlumpfen!



DIE STEUERUNG



Steuerung: ..... Den Cursor im Menü bewegen
Den Schlumpf bewegen
Sich bücken; ein Ding aufheben
Knopf A: ..... Springen; Wahl bestätigen
Knopf B: ..... Laufen; einen Gegenstand werfen
Start-Knopf: ..... Spiel starten; Optionen bestätigen
Pause während des Spiels
Select-Knopf: ..... Den Cursor im Menü bewegen

BEGINN DES SPIELS

Um das Spiel zu starten, muß man zuerst die Spielkassette in das Nintendo Entertainment System schlumpfen und das Gerät einschalten.
Es erscheinen die Bildschirme mit den Copyrights, mit der Wahl der Sprache und dem Hauptmenü. Um von einem Bildschirm zum anderen umzuschalten, drücke den Start-Knopf.

PAUSE

Wenn Du kurzfristig das Spiel unterbrechen möchtest, um etwa schlumpfen zu gehen, dann schlumpfe den Start-Knopf. Um die Partie wiederaufzunehmen, schlumpfe erneut den Start-Knopf.

DIE OPTIONEN

Verschlumpfe die Steuerung oder den Select-Knopf, um den Cursor im Menü zu bewegen. Um Deine Auswahl zu bestätigen, schlumpfe Knopf A oder B.

- Du hast die Wahl zwischen 3 Schwierigkeitsgraden: LEICHT, MITTEL, SCHWER. Dies ermöglicht den gewieften Schlümpfen, ihre besondere Geschicklichkeit zu beweisen.

- Du kannst bestimmen, ob Du mit oder ohne die Musik des Trompetenschlumpfs spielst.

- Password: Wenn Du schon gespielt hat und ein Paßwort kennst, wähle diese Option. Dadurch kannst Du das Spiel an einem späteren Punkt fortsetzen und nicht alles wieder von vorne anfangen.
  Bestätige die Option PASSWORD mit einem Druck auf Knopf A. Der erste Buchstabe blinkt rechts. Um diesen Buchstaben zu ändern, verwende die Auf- und Ab-Pfeile der Steuerung. Um von einem Buchstaben zum anderen überzuwechseln, verwende die Pfeile links und rechts der Steuerung. Drücke den Start-Knopf um die vier Buchstaben zu bestätigen.

DIE SCORE-ANZEIGE

Die Score-Anzeige befindet sich oben am Bildschirm. Sie erschlumpft Dir folgende Angaben:

Anzahl der Leben: Die Zahl neben dem Schlumpfgesicht zeigt Dir an, wieviele Leben Du noch hast.

Die Herzen: Die Herzen, die am Bildschirm erscheinen, stellen die Anzahl Deiner Lebenspunkte dar. Du kannst bis zu vier Lebenspunkte erreichen, indem Du etwa Himbeeren schlumpfst.

Die Zeit: Sobald der Schlumpf losschlumpft, beginnt die Zeit (oben am Bildschirm) abzulaufen. Wenn der Schlumpf das Ende des Levels erreicht, wird die restliche Zeit mit 10 multipliziert und zum Punktestand hinzugerechnet.

Das Siebenwurzblatt: Jedesmal wenn Du 25 Siebenwurzblätter beisammen hast, gewinnst Du ein Leben.

Der Score: Dein Punktestand hängt von der Anzahl der gesammelten Boni und der überwältigten Feinde ab. Um Deinen Punktestand zu sehen, drücke den Start-Knopf (Pause).

DIE HANDLUNGEN

LAUFEN

Der Schlumpf kann laufen, wenn Du gleichzeitig Knopf B und die rechte oder linke Richtung der Steuerung drückst.

SPRINGEN

Damit der Schlumpf springt, drücke Knopf A. Mit Hilfe der Steuerung kannst Du dem Sprung eine Richtung geben.

KLETTERN

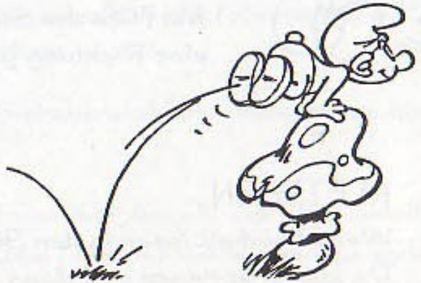
Wenn Du die Lianen in den Sümpfen hochklettern willst, mußt Du zuerst springen und dann den Auf-Pfeil ↑ drücken.

EINEN FEIND BETÄUBEN

Während Deines Abenteuers wirst Du allerlei Feinden begegnen. Um diese zu schlumpfen, gibt's nur eine Möglichkeit: ihnen auf den Kopf zu springen.

BONUS ERGATTERN

Springe auf die Pilze, damit die darin versteckten Boni erscheinen.



EIN DING AUFHEBEN

Es gibt dreierlei Dinge, die Du einsammeln kannst: explosive Geschenke, Trampoline und Schlüssel. Jeder Gegenstand wird Dir nützlich sein. Du kannst sie auf Deine Feinde schlumpfen, sie zur Fortbewegung benutzen oder damit die gefangenen Schlümpfe befreien.

Um ein Ding aufzuheben, brauchst Du Dich nur draufzustellen und Dich zu bücken. Dann kannst Du mit dem Gegenstand weitergehen.
Wenn Du Dich noch einmal bückst, legst Du den Gegenstand ab.
Drücke Knopf B, um mit dem Ding nach jemandem zu werfen.

Vorsicht! Wirst Du von einem Feind getroffen, fällt der Gegenstand, den Du mit Dir führst, zu Boden.

DIE BONI

Während Deiner Reise wirst Du Boni schlumpfen können, die Deinen Punktestand erhöhen oder Dir Extraleben geben.

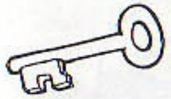
Pilze: Manche Boni sind sichtbar, während andere in Pilzen versteckt sind. Um sie erscheinen zu lassen, mußt Du auf die Pilze springen. Wenn Du einen Pilz öffnest, bringt Dir das 50 Punkte ein.

Himbeeren: Für jede gesammelte Himbeere, bekommst Du einen Lebenspunkt.

Die Schlumpfpuppe: Für eine Schlumpfpuppe bekommst Du sogar ein Extraleben.

Das Siebenwurzblatt: Für 25 gesammelte Siebenwurzblätter bekommst Du ein Extraleben.

Die Sterne: In jedem Level, kannst Du bis zu 5 Sterne sammeln. Wenn Du ALLE eingesammelt hast, kannst Du einen Bonuslevel entdecken.



Die Schlüssel: Sie sind unentbehrlich, um die gefangenen Schlümpfe zu befreien. Um die Schlüssel zu bekommen, heißt es besonders schlumpf zu sein, da Du sie Azrael, dem Drachen und Gurgelhals abluchsen mußt.

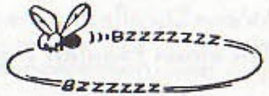
DIE FEINDE

Gurgelhals

Kleiner Drachen

Azrael

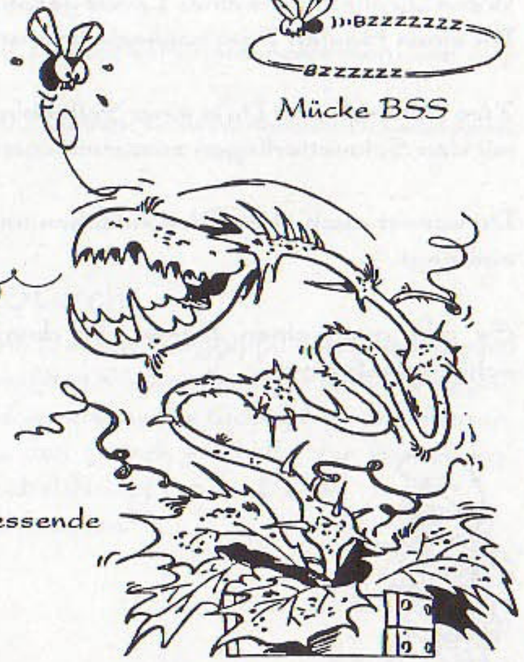
Krakakas



Mücke BSS

Mücke

Schwarzschlumpf



Fleischfressende Pflanze

DIE BONUSEINLAGEN

Wenn Du alle Sterne eines Levels gesammelt hast, kommt es zu Bonuseinlagen, bei denen Du einen Haufen Boni sammeln kannst.

Zum Beispiel wirst Du in einer Seifenblase durch die Luft schweben und versuchen, nicht mit den Schmetterlingen zusammenzustoßen.

Du kannst auch über Pilze rutschen und dabei den Weg wählen, der die meisten Boni einbringt.

Es gibt auch einen Damm, an dem Du bonussammelnd hochkletterst, bevor Du schlumpfnaß wirst...

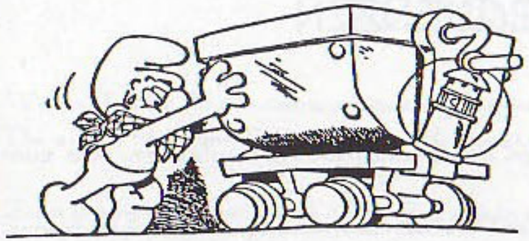
DIE SPEZIALSEQUENZEN

Der Schlumpfbach

Auf Deiner Reise wirst Du die verschiedensten Landschaften kennenlernen, wie zum Beispiel den Schlumpfbach.
Um den Bach hinunterzuschlumpfen, verwendest Du einen schwimmenden Baumstamm, den Du mit Hilfe der Steuerung lenkst.

Der Storch

Wenn Du den Berggipfel erreichst, kannst Du auf den Rücken des Storchs schlumpfen, um das verschneite Gebirge zu überfliegen. Lenke den Storch mit Hilfe der Steuerung. Verwende seinen langen Schnabel (Knopf A oder B), um lästige Hindernisse wegzuschlumpfen.

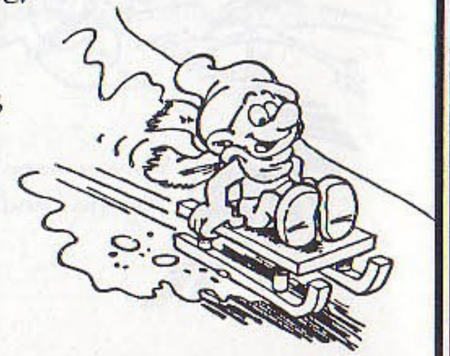


Die Mine

Nach dem großen Flug, mußt Du den Ausgang der Mine finden. Dazu steigst Du in einen Wagen und kannst mit Knopf A von einer Spur zur anderen springen.

Der Schlitten

Die Schlittenfahrt wird ganz schön schwierig sein, da Du weder Schlitten noch Schlumpf lenken kannst und jedesmal schneller wirst, wenn Du über ein S fährst.
Darum konzentriere Dich ganz auf die Sprünge!
Achte auf alles, was sich Dir in den Weg stellt, und paß auf, daß Du nicht zu schnell wirst; denn wie auf der Straße ist ein Unglück schnell geschlumpft.



Und vergiß nicht, alle Schlümpfe verlassen sich auf Dich und hoffen, daß Du die verschwundenen Schlümpfe unversehrt nach Hause bringst und Gurgelhals eine Lektion erschlumpfst, die er sich schlumpfen wird.

Viel Schlumpf!

CREDITS

Program: ISIDRO GILABERT
Graphics: RUBEN GOMEZ - ALBERTO GONZALEZ - SERGIO PALACIOS
Music: ALBERTO GONZALEZ
Design: STEPHANE BAUDET - RUBEN GOMEZ
Play Testing: LIONEL CHAZE - LAURENT CHIORINO - PHILIPPE TONA
FABIEN MANFREDINI - BORIS MERLIN
Translation: BEATE REITER-VIALLE
Publisher: EDITH PROTIERE
Director: STEPHANE BAUDET
Executive Producer: BENOIT DE MAULMIN
Producer: BRUNO BONNELL

© 1994 INFOGRAMES
© Peyo - 1994 licensed through I.M.P.S. (Brussels)

WARNUNG
NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Y A 60401